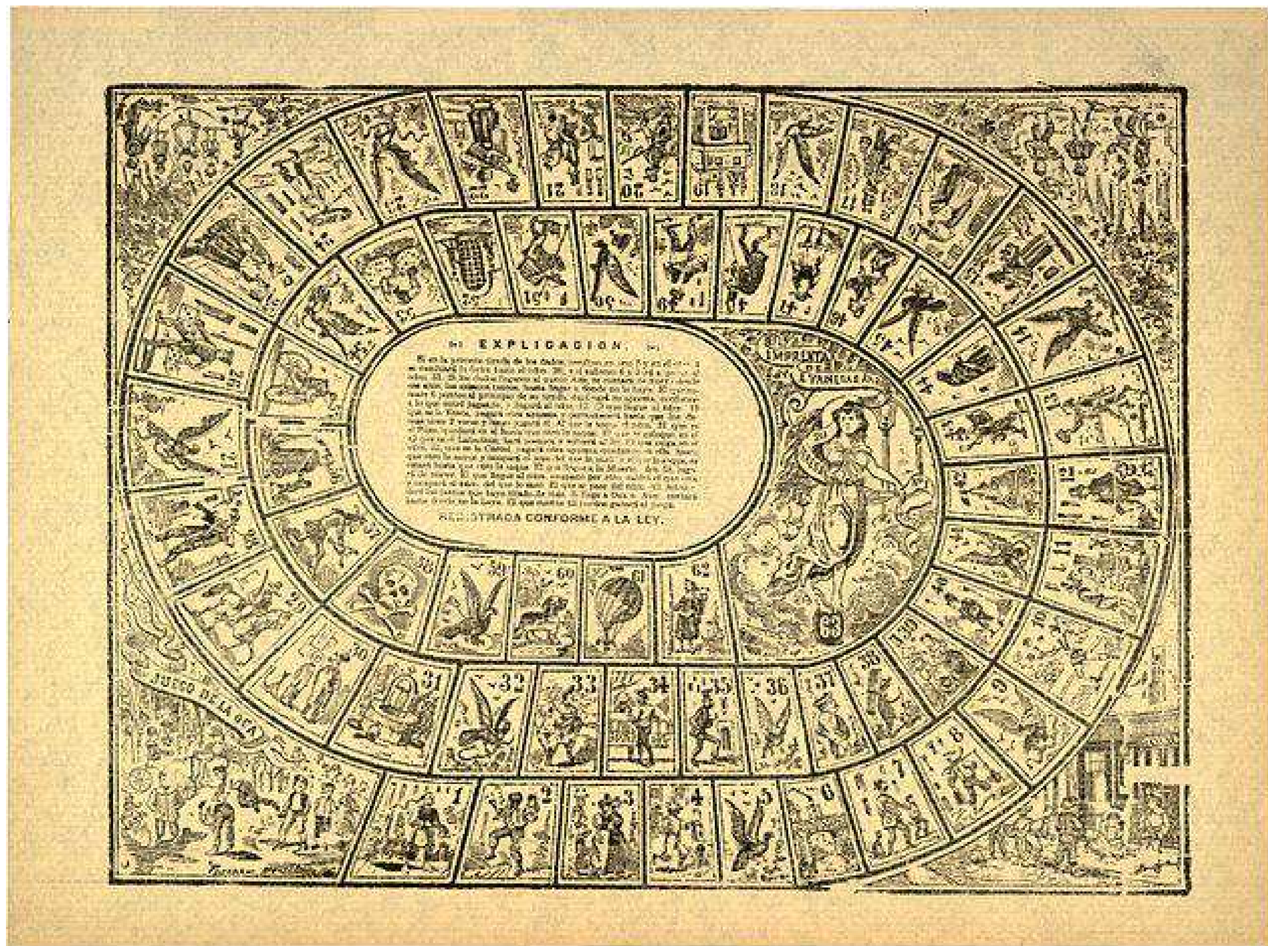
Igra guske | Cyningstan

www-cyningstan-com.translate.goog/game/1175/the-game-of-the-goose

Igra guske



Igra guske.

Izmišljena u renesansi i međunarodno proširena, Game of the Goose je trkaća igra u kojoj se figure kreću od ruba prema središtu spiralne ploče. Obično se ova igra u potpunosti temelji na sreći, pri čemu igrači ne moraju donositi odluke. Ali umjesto da bude dječja igra, to je tradicionalno bila kockarska igra, s ulozima koji su se uplaćivali u lonac.

Povijest igre Guska

Pojavila se krajem šesnaestog stoljeća, a porijeklo igre je nepoznato. Povezan je s drevnim spiralnim trkaćim igrama poput egipatskog mehena i s artefaktima poput Festoskog diska Minojaca. Ali ne postoji neprekinuta povijest takve igre koja traje od tih vremena do moderne popularnosti Game of the Goose.

Njegova kasnija povijest je poznatija. Njegovoj popularnosti od šesnaestog stoljeća nadalje zacijelo je pomogao tiskarski stroj; mnoge verzije tog razdoblja bile su crno-bijele ploče kako bi se olakšao ispis. Imao je koristi od industrijske revolucije, koja je sa sobom donijela

porast popularnosti društvenih igara, što je olakšalo njihovu jeftinu proizvodnju.

Iako više kockarska igra čiste zabave, adaptacije Game of the Goose pojavile su se s obrazovnom svrhom, učeći igrače o geografiji, povijesti i moralu. Njegov utjecaj trajao je duboko u dvadesetom stoljeću, gdje su slične trkaće igre bile povezane s filmom, televizijom i pitanjima aktualnih događaja.

Pravila za igru Guska

Kako je svaki proizvođač smislio vlastitu verziju ploče, teško je dati konačan skup pravila. Međutim, postoje neke stvari koje se obično pojavljuju: primjeri su 63 kvadrata i razmak kvadrata "guske". Pojednostavljeni skup pravila bi stoga bio:

1. Igru guske igra bilo koji broj igrača, dva ili više, od kojih svaki ima figuru različitog oblika ili boje postavljenu na početku.

2. Ploča se sastoji od spirale od 63 polja, plus početno polje. Početak je s vanjske strane spirale, s poljem #1 pokraj njega, polja koja vode do #63 u središtu. Na kvadratićima 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54 i 59 nalazi se oznaka guske.

3. Kretanje se kontrolira bacanjem dvije standardne šesterostrane kocke.

4. Igrači nasumično odlučuju tko je prvi na redu. Početnik tada dolazi na red prema pravilu 5.

5. Trenutačni igrač baca dvije kocke i pomiče njihov brojač duž staze za prikazani broj polja.

6. Ako figura padne na gusku, igrač ponovno pomiče svoj brojač za prikazani broj polja (kockice se ne bacaju ponovno). Moguće je sletjeti na drugu gusku, u kojem slučaju se figura ponovno pomiče za istu udaljenost.

7. Bacanje koje bi nadmašilo polje 63 je izgubljeno. Ako takav potez uključuje doskok na gusku, figura se uopće ne pomiče; komad nikada ne bi trebao završiti svoj red na gusci.

8. Igrač koji stane na polje 63 je pobjednik.

Većina verzija ove igre dodala je dodatna polja zamke. Mnogi su uključivali udio; igrači bi uložili dogovoreni ulog u pot na početku igre, koji bi se isplatio pobjedniku; određeni su kvadrati zahtijevali plaćanje dodatnih uloga. Primjeri posebnih polja iz igre iz 18. stoljeća uključuju:

Kvadrat 6, most: igrač koji sleti ovdje plaća dodatni ulog u pot kao cestarinu, ali nastavlja ravno do polja 12.

Kvadrat 11 prikazuje par kockica i omogućuje dodatno bacanje.

Kvadrat 19 je pivnica: igrač koji ovdje sleti mora platiti jedan ulog za piće.

Kvadrat 31 je bunar: igrač propušta potez dok pije. Ali ako u međuvremenu drugi igrač stane na bunar, prvi se igrač mora odmah vratiti na polje s kojeg je drugi igrač krenuo.

Kvadrat 42 je labirint: igrač uplaćuje još jedan ulog u pot i vraća svoj brojač na polje 29.

Kvadrat 52 je zatvor: igrač mora ostati tamo dok drugi ne sleti na isto mjesto.

Polje 58 je smrt: igrač koji ovdje doskoči mora platiti ulog i vratiti se na početno polje.

Igra iz koje su uzeti ovi kvadrati ponekad može izgledati pretjerano oštra. Male su šanse da bude izbačen iz zatvora, a igrač koji pređe polje 63 (što će se dogoditi u velikoj većini puta) vraća se na početak kako bi počeo iznova.